

DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-FANS

C64-Tools: modifiziert Directories und verbindet die Eigenschaften diverser Utilities für die Floppies 1541/1581

Sir-Scan: deckt fehlerhafte Disk-Sektoren schonungslos auf!

Wizcopy V1.0: Kopieren, Directory-Sort und Labeldruck in einem einzigen Programm!

Magic Formula: Bei unserem Geschicklichkeitsspiel dürfen Sie kein Schneckentempo vorlegen, sonst sind Sie im Handumdrehen alle Leben los!

Impressum

Chefredakteur: Harald Beiler (bl), verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Jörn-Erik Burkert (lb)
Redaktionsassistenz: Marianne Schmitt (sm)

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel. 089/4613-414, Fax 089/4613-433, Btx *64064#
Hotline 089/4613-640, jd.. Mi., 15-17.00 Uhr

Manuskripteinsendungen: Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Listings wird keine Haftung übernommen.

Gestaltung: Paul Dlugosch, RudolfScharl

Anzeigenverkaufsleiter: Regine Schmidt (828), verantwortlich für den Anzeigenteil

Anzeigenverwaltung / Disposition: Regina Beenken (372)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 13 vom 01. 01. 1996

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel. 089/4613-962, Telefax 089/4613-394

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Druck: Eder & Poehlmann, Grasbrunner Weg 6, 85630 Neukeferloh

Vertriebsleitung: Benno Gaab

1997 CM Consumer Medien Verlag GmbH

Die WEKA Firmengruppe GmbH & Co.KG hält 86% der Magna Media Aktien

Geschäftsführer: Wolfram Höfler, Eduard Unzeitig

Anschrift des Verlages:
CM Consumer Medien Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Str. 9a, 85540 Haar bei München

Achtung: Die Diskette zu dieser Ausgabe ist schreibgeschützt. Um Daten darauf zu speichern, ist die Schreibkerbe rechts oben anzubringen!



SAVE-Befehl zum Drucker

Beim Studium des Betriebssystems des C64 habe ich mich intensiver mit Geräteadressen beschäftigt. Mir kam dann die Idee, ein Basic-Programm per SAVE-Anweisung zum Drucker zu schicken. Und es hat geklappt! Einen Haken hat die Sache allerdings: Ein Basic-Listing wird vom Drucker teilweise mit Steuerzeichen interpretiert – das Listing wird also ziemlich unleserlich. Schaltet man den Drucker aber in den Hex-Dump-Modus, erhält man die hexadezimale Ausgabe des Listings.

Die Anweisung: SAVE " ", 4. Wichtig ist das Leerzeichen, da der Interpeter es nur so akzeptiert.

Das ist wesentlich kürzer als die übliche Befehlssequenz OPEN 1,4:CMD1:LIST: CLOSE1.

ROBER ESSER

Mini-Trick

Wie bringt man einen C-64-Besitzer zur Verzweiflung? Tippen Sie einfach POKE 2048,1 ein – jeder RUN-Befehl wird ab jetzt vom C 64 mit einem SYNTAX ERROR quittiert. POKE 2048,0 stellt den Normalzustand wieder her.

Hilfstexte

Oft wünscht man sich, zu einem Programm auf Disk einen kurzen Hilfstext abrufen zu können. Dort notiert man sich beispielsweise wie auf einem Notizzettel, die wichtigsten Funktionen des jeweiligen Programms als Merkhilfe. Kein Problem mit unserem Listing:

```
10 input "filename";f$
20 f$="h."+f$: sys(57812)f$,8: poke
193,0: poke 194,4: poke 174,231: poke
175,7
30 print chr$(147);
40 poke 204,0: poke 198,0: wait 198,1:
get a$: poke 205,2: wait 207,1,1: poke
204,1
50 if a$=chr$(140) then sys 62957: end
60 print a$;: goto 40
```

- Tippen Sie das Listing ab und speichern Sie es auf Diskette,
- starten Sie es mit RUN,
- überlegen Sie sich einen Namen (maximal 14 Buchstaben,
- tippen Sie ihn ein (RETURN-Taste),
- der Bildschirm wird gelöscht und es erscheint der blinkende Cursor. Jetzt können Sie Ihren Text auf den Bildschirm schreiben. Dabei sind alle Tasten des C 64 voll funktionsfähig (Vorsicht: <SHIFT CLR> sollten Sie nicht einsetzen, sonst wird der Screen-Inhalt wieder gelöscht!).
- Wenn Sie mit Ihrem Text zufrieden sind, drücken Sie F8.
- Auf Ihrer Diskette im Laufwerk wird nun Ihr Hilfsbildschirm als vier Blocks langes Programm gespeichert. Damit Sie Hilfstexte im Inhaltsverzeichnis der Diskette sofort wiedererkennen, wurde den Dateien ein "H." vorangestellt.
- Wenn Sie einen auf Disk gesicherten Hilfstext wieder ansehen möchten, tippen Sie ein: LOAD "(Name des Textes)",8,1.

Wichtig: Anschließend sollten Sie NEW eingeben, damit verschiedene Systemadressen des C 64 wieder auf Normalwerte konfiguriert werden. Wollen Sie während der Eingabe eines Basic-Programms einen Hilfstext abrufen, geben Sie statt NEW zuerst POKE 46,8 ein und drücken Sie die RETURN-Taste, dann irgendeine Zeilennummer, die im Basic-Programm nicht vorkommt (z.B. "0") und betätigen Sie erneut die RETURN-Taste. Dadurch ist gewährleistet, daß Sie mit Ihrem Basic-Programm problemlos weiterarbeiten können.

Funktionsweise des Programms:

Zeile 10: Der Dateiname des aktuellen Hilfstextes wird zur weiteren Verwendung in der Variabeln F$ definiert.

Zeile 20: Vor den Filenamen kommt der Zusatz "H.". Die POKE- und SYS-Befehle bestimmen, daß der Bildschirminhalt später unter korrektem Namen auf Disk gesichert wird.

Zeile 30: Bildschirm löschen.

Zeile 40: Auf die Eingabe eines Zeichens warten (GET A$). Die restlichen POKE- und WAIT-Anweisungen lassen den Cursor während der Eingabe blinken.

Zeile 50: Abfrage, ob die Taste F8 gedrückt wurde (hat den Code 140). Falls ja, bewirkt der SYS-Befehl das Speichern des Bildschirms.

Zeile 60: Wurde F8 nicht gedrückt, gibt der PRINT-Befehl das zuletzt eingegebene Zeichen (auch Cursor-Steuertasten) auf dem Bildschirm aus und springt wieder zur Zeile 40.

PETER HOCK

Aufs Ende kommt's an ...

Selbstgeschriebene Programme, die die Bildschirmfarben oder beispielsweise den Zeichensatz ändern, kann man auf drei verschiedene Arten beenden:

1. Die langweilige Methode: Am Schluß des Programms steht eine simple END-Anweisung. Geänderte Bildschirmfarben und andere Screen-Manipulationen bleiben bestehen.

2. Die aufwendige Methode: Am Schluß des Programms werden alle Änderungen "von Hand" (also mit POKEs) zurückgenommen.

3. Die geniale Methode: ein einziger Befehl am Programmende – SYS 2048. Alle Änderungen werden automatisch zurückgesetzt und die Einschaltfarben des C 64 sind wieder aktiv.

Die Anweisung "SYS 2048" startet normalerweise ein (von Basic aus unsichtbares) Maschinenprogramm ab Adresse 2048. Beim C 64 ist an dieser Adresse der Maschinensprache-Befehl BRK. Er wirkt genauso wie die Ta-